World of Warcraft

Suplemento para o jogo

Daniel "Kuro" Cruz

A série de games *WarCraft* começou em 1994 com o RTS (*Real Time Strategy*, “Estratégia em Tempo Real”) *WarCraft: Orcs & Humans*, que falava sobre a invasão de reinos humanos por orcs vindos de outro plano, induzidos por lordes demoníacos. O segundo game (*Tides of Darkness*) e sua expansão (*Beyond the Dark Portal*) foram lançados um ano depois, introduzindo raças como elfos e anões agindo em conjunto dos humanos, e com ogros e trolls ao lado dos orcs. Sua terceira e mais conhecida versão, *Reign of Chaos* (junto com sua expansão *The Fronzen Throne*), expandiram ainda mais o universo de WarCraft, trazendo dois novos continentes e contando a história do universo, desde sua criação.

Em sua encarnação mais recente, a série abandonou o formato RTS e tornou-se um MMORPG, um game online. Lançado em 2004, tornou-se o MMO mais conhecido e mais jogado da atualidade, possuindo as expansões *Burning Crusade* e *The Wrath of the Lich King*, e com uma terceira – *Cataclysm* – lançada recentemente.

Porém, o universo de WarCraft não se restringe apenas à games, possuindo romances, HQs (tanto em estilo comic quanto em estilo mangá) e até mesmo uma adaptação oficial para D&D. Dentre esses produtos, já foram publicados no Brasil três séries em mangá , *A Trilogia da Fonte do Sol*, *Asas das Sombras*, *Death Knight*, *Mage* e *Lendas*, sendo que nessa última há contribuições das brasileiras Erica Awano e Denise Akemi, além da já anunciada *Shaman*; uma série em comic, e dois suplementos para D&D 3E.

No 3D&T, essa adaptação foi publicada primeiramente no blog *Defensor3* (agora *Defensores de Tóquio*), incluindo as raças e classes. Agora, com o lançamento de *Cataclysm*, ela volta nesse volume compilado e ampliado, com regras revisadas e duas novas raças.

Algo que acho importante destacar, é que evitei estrangeirismos nos textos descritivos. Muitos termos possuem tradução exata em português, o que facilita seu entendimento por aqueles que ainda não conhecem o cenário, e outros perdem seu sentido quando não traduzidos, como no caso de “Thrall”, título (sim, título) de um líder orc da Horda. “Thrall” é “Servo” em inglês, e o personagem possui esse título devido aos tempos de escravidão que viveu no passado; nesse caso, faz sentido traduzir. Quaisquer termos traduzidos são acompanhados do original entre parênteses.

WORLD OF WARCRAFT
Parte 1
Raças
WORLD OF WARCRAFT
1D+3
© 2004 Blizzard Entertainment. All rights reserved.

Raças da Aliança

Anão (1 ponto):

Os estóicos anões de Forja de Ferro (*Ironforge*) passaram incontáveis gerações minerando tesouros das profundezas da terra. Seguros em sua inexpugnável fortaleza da Montanha Forja de Ferro, os anões raramente se aventuravam além dos picos de Dun Morogh, no continente de Khaz Modan. Quando a Horda original invadiu seu território, se juntaram a Aliança, se provando valiosos aliados.

Recentemente, os anões descobriram várias ruínas que os levaram a concluir de que são descendentes de antigos seres conhecidos como titãs. Com isso, o rei Magni Barba-de-Bronze (*Bronzebeard)* passou a incentivar não apenas a mineração e forja, atividades já consagradas dos anões, mas também a arqueologia, fundando a Guilda dos Exploradores. Em Kalimdor, os anões se estabeleceram em Bael Modan, onde encontraram mais traços de ruínas dos titãs.

Um anão de Azeroth é fisicamente idêntico ao do Manual Alpha e possui os mesmos traços raciais, exceto Inimigos, recebendo o seguinte traço em substituição:

Pele Rochosa. Um anão pode invocar sua herança titânica para endurecer sua pele, tornando-a semelhante à rocha. Um anão pode usar a magia Proteção Mágica (Terra) pelo custo normal em PMs, mesmo sem possuir vantagens mágicas. Caso adquira Magia Elemental, o anão poderá conjurar essa magia por metade do custo normal.

Draenei (2 pontos):

Há muito tempo atrás, os Eredar eram os habitantes de um mundo chamado Argus. A Legião Flamejante foi atraída para esse mundo, e os três líderes da raça receberam uma proposta irrecusável, em troca de tornar todo seu povo servo da Legião. Dois líderes, Arquimonde e Kil'Jaeden, aceitaram a proposta, tornando-se arqui-demônios da Legião, porem o terceiro líder, Velen, teve uma visão que mostrava a destruição de seu mundo pela Legião Flamejante. Com isso, reuniu seus seguidores e, com a ajuda dos espíritos da luz conhecidos como N'aaru, eles partiram em um navio planar, se autodenominando como Draenei, "Os Exilados".

Os Draenei se refugiaram no mundo natal dos orcs, que nomearam de Draenor ("Terra dos Exilados"), e conviviam pacificamente com eles, até o surgimento da Legião Flamejante e a formação da primeira Horda. Buscando vingança, Kil'Jaeden e Arquimonde ordenaram o extermínio dos Draenei, e os sobreviventes decaíram sob o poder dos bruxos. Ve-

len conseguiu refugiar alguns Draenei ainda intactos em uma cidade-fortaleza, onde permaneceu até a chegada de Kael'Thas.

O antigo príncipe Sin'dorei tentou tomar a cidade-fortaleza, e os Draenei residentes, vendo que não tinham forças suficientes para resistir, tentaram fugir em um navio-planar, porém o navio foi sabotado por Kael, caindo no arquipélago conhecido como Ilhas da Névoa Azulada (*Azuremyst Isles*), em Azeroth. Ao entrar em contato com os elfos da noite da Costa Negra (*Darkshore*), os Draenei receberam auxílio da Aliança, se estabelecendo nas ilhas e se juntando à facção.

Habilidade +1. Os Draenei possuem um intelecto avançado e são astutos;

Testes de Resistência +1. Seus corpos são fortes e resistentes;

Resistência à Magia Negra. A força da Luz concedeu aos Draenei uma resistência superior contra poderes sombrios. Um Draenei recebe Resistência à Magia e Armadura Extra contra magias da Escola Negra;

Aptidão para Magia Branca. A ligação com os N'aaru faz com que os Draenei aprendam mais facilmente magias ligadas à Luz. Magia Branca custa apenas 1 ponto para eles.

Elfo da Noite (Kal'dorei) (*Night Elf*) (2 pontos):

A raça mais antiga do mundo de Azeroth, foi também a primeira a estudar a magia arcana e a confrontar a Legião Flamejante, porém após os resultados desastrosos do primeiro confronto, abandonaram para sempre seu uso, restringindo-se apenas a magia divina. Suas divindades são ligadas a natureza, sendo a principal delas Elune, a deusa da lua.

Esses elfos são seres imponentes e musculosos, podendo chegar a 2m de altura, mas ainda assim são graciosos e ágeis. Possuem peles que variam do azul-escuro ao roxo-escuro, e cabelos que variam do verde ao azul-escuro. Seus olhos são prateados e sem pupilas, e brilham muito sob a luz da lua. Como o próprio nome sugere, possuem hábitos notur-

nos, apesar de poderem andar normalmente durante o dia.

Vivem principalmente na Floresta do Vale Acizentado (*Ashenvale Forest*), onde protegem as fontes de energia mística presentes no Monte Hyjal. Antigamente, essas forças concediam uma grande resistência à magia e imortalidade aos Kal'dorei, porém na última guerra contra a Legião Flamejante foi necessário devolver essa força ao monte para que a guerra fosse vencida, e os elfos perderam muitas habilidades provenientes delas. Há ainda um resquício de sua resistência original, e apesar de viver milênios sua imortalidade foi perdida.

Tornaram-se membros da Aliança, o que fez com que se tornassem mais abertos, porém ainda não permitem elfos de sangue em suas terras, o que aumenta as tensões internas da Aliança. A sede dos Kal'dorei fica em uma ilha na costa ao norte de Kalimdor chamada Darnassus.

Após o Cataclismo, os elfos da noite podem se ver ameaçados por uma crise. O Plano Elemental foi aproximado do material, fazendo com que extraplanares malignos decidissem invadir Azeroth. Um desses seres, um elemental do fogo de grande poder, deseja tomar para si o poder do Monte Hyjal, obrigando o arquidruida Malfurion Fúria-da-Tempestade à reorganizar a defesa do monte.

Habilidade +1. Apesar de seu corpo musculoso, esses elfos são ágeis e graciosos;

Visão Aguçada. Elfos têm olhos aguçados e podem ver no escuro com perfeição, mas não na escuridão total: deve existir uma iluminação mínima, por menor que seja;

Mesclar-se às Sombras. Elfos da noite conseguem mesclar-se à escuridão que os cercam. Durante a noite ou em situações de iluminação mínima (como no interior de uma caverna), um elfo da noite consegue usar os efeitos da vantagem Invisibilidade sem gastar PMs, porém deve ficar parado no mesmo lugar para que o efeito ocorra (sem poder fazer ações ou movimentos);

Testes de Resistência +1. A vida na floresta tornou os Kal'dorei mais resistentes a doenças e venenos, além deles ainda possuírem um resquício da resistência a magia que possuíam outrora;

Aptidão para Sobrevivência. Acostumados com florestas selvagens, um elfo da noite pode comprar a perícia Sobrevivência por 1 ponto;

Rejeição à Magia Arcana. Os elfos da noite possuem uma rejeição muito grande à anti-natural magia arcana, podendo usar apenas magias divinas. Um elfo da noite não pode adquirir Magia Elemental ou Magia Negra. Caso um Kal'dorei adquira Clericato, poderá adquirir Magia Elemental e conjurar essas magias como se fossem divinas. Um elfo da noite que adquira Magia Elemental sem antes adquirir Clericato ou que adquira Magia Negra perderá sua herança e se tornará um alto-elfo (em termos de jogo, use os mesmos traços raciais de um elfo do sangue).

Gnomo (2 pontos):

Os excêntricos e brilhantes gnomos são a raça mais peculiar do mundo. Com sua obsessão por novas tecnologias e

técnicas de engenharia, os gnomos contribuíram muito com suas armas e máquinas para ajudar a Aliança na Primeira e na Segunda Guerra.

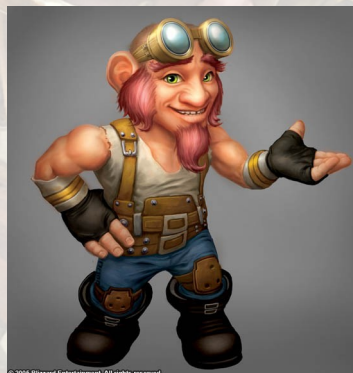
Vivendo antes na cidade de Gnomeregan, os gnomos sempre dividiram os recursos dos picos de Dun Morogh com os anões. Recentemente, uma raça bárbara que chamam de Troggs surgiu das profundezas da terra e atacou a cidade, quase massacrando todos os habitantes. Sob comando do Alto-Engenheiro (*High Tinker*) Mekkatorque, os gnomos liberaram material radioativo na cidade, matando todos os troggs, porém descobriram que o material era nocivo para seu povo também. Cerca de 80% dos gnomos morreram em poucos dias.

Os sobreviventes evacuaram sua grande cidade e passaram a viver sob a proteção dos anões na cidade de Forjaferro (*Ironforge*). Por isso, todo gnomo atualmente pensa nas mais diversas estratégias de remover a radiação e recuperar sua amada capital.

Habilidade +1. Gnomos são astutos e engenhosos;

Genialidade. Todo gnomo possui um fascínio natural pela ciência e conhecimento;

Aptidão para Máquinas. Para gnomos, a perícia Máquinas custa apenas 1 ponto;

Modelo Especial. Devido a sua pequena estatura, gnomos não podem usar roupas, armas ou equipamentos feitos para humanos.

Worgen (1 ponto):

Há muito tempo, os Worgens, uma raça de licantropos, existiram em Kalimdor. Criados pela magia dos Druidas da Foice, essa ordem teria se tornado insana e transformado sua forma alternativa em uma maldição, tomados por uma fúria bestial que os obrigavam à se transformar. Selados pelos outros druidas, os Worgens permaneceriam intocados por séculos, até que um arquimago chamado Arugal removeu o selo e tentou controlar as feras como armas contra o Flagelo.

Porém, essa arma logo se voltou contra ele. Os Worgens se espalharam e começaram a disseminar a maldição, chegando ao reino de Gilneas. Esse reino tinha rompido com a Aliança e se isolado através de uma grande muralha, o que criou condições para que a maldição alcançasse níveis epidêmicos.

Qualquer um que fosse detectado como um portador da maldição era executado imediatamente, só que chegou um ponto em que o próprio rei, Genn Greymane, também se tornou um Worgen. O reino está mergulhado em caos e quase em guerra civil, porém uma cura parcial encontrada pelo rei pode reverter essa situação. Recentemente, começou a ser administrado pelo reino um soro que faz com que o Worgen tenha controle total de sua transformação e retenham a sanidade mesmo em sua forma bestial.

Com a destruição da muralha durante os eventos que ficaram conhecidos como o Cataclismo, o reino de Gilneas perdeu seu isolamento, e se viu ameaçado pelas tropas de Sylvanas e da Horda. Os elfos da noite, se vendo como responsáveis pela maldição, os reintegraram na Aliança.

Força +1, Armadura +1. Em sua forma de fera, Worgens são mais fortes e têm o couro rígido;

Má Fama. A maldição criou muitos preconceitos entre as outras raças, mesmo dentro de Gilneas. Além disso, a política isolacionista adotada anteriormente pelo rei cria desconfiança com o resto da Aliança. Essa desvantagem não se aplica aos elfos da noite;

Monstruoso. Apenas quando em forma de fera;

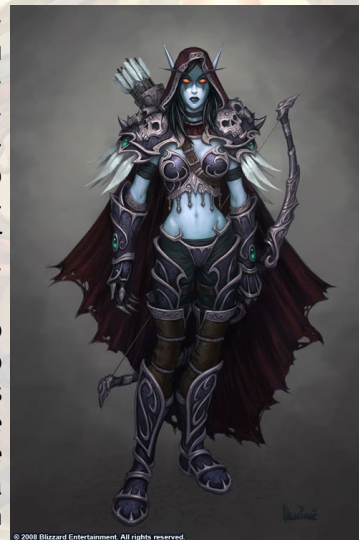
Transformação Controlada. Os Worgens recebem um soro que cura parcialmente a maldição, livrando-os de sua fúria e transformação involuntária. Um Worgen pode mudar livremente entre a forma humana e a de fera. Ainda não foi divulgado se a maldição é mesmo passada pela mordida, e se aqueles que recebem o soro (ou seja, os PJs) continuam transmitindo, por isso esses detalhes devem ficar à cargo do mestre;

Raças da Horda

Os Abandonados (*The Forsaken*)/ Morto-Vivo (-1 ponto):

O Rei-Lich costumava a ter sobre o Flagelo um controle mental que deixava os mortos-vivos totalmente sem emoções, fazendo com que seguissem qualquer ordem de seus generais, necromantes e cavaleiros da morte. Porém, durante os eventos que ficaram conhecidos como Incidente do Trono Congelado, vários mortos-vivos começaram a se libertar desse controle.

Sylvanas Andarilha-dos-Ventos (*Windrunner*), uma alta-elfa transformada em banshee, recuperou não apenas sua vontade própria como também seu corpo físico durante o Incidente, o que fez com que ela libertasse e reunisse outros mortos-vivos que assim como ela não eram mais controlados pelo Rei-Lich e seus asseclas para formar um exército e planejar vingança.

Esse exército, chamado de “Os Abandonados”, detesta o Flagelo com todas as suas forças por terem destruído seus lares e os colocado na condição de monstros, e tenta construir uma cultura e sociedade própria em

Mortos-vivos como Modelo

Em jogos como D&D, é comum o uso da regra dos "modelos" – um conjunto de fatores que são adicionados a uma raça para modificá-la. Essa regra combina com WarCraft, onde muitas vezes vemos mortos-vivos usando habilidades de raça que possuíam quando vivos. Dessa forma, vantagens únicas para mortos-vivos podem ser compradas como vantagens normais ou adquiridas por membros de qualquer raça.

meio a um mundo que os teme e odeia. Possuem capacidade limitada de expandir seus números, pois não há necromantes entre os Abandonados (todos são vassalos do Rei-Lich).

Sediados nas ruínas da capital de Lordaeron, chamada agora de Subterrânea (*Undercity*), são extremamente gratos a Sylvanas, que chamam de Rainha Banshee, vendo-a como uma salvadora por ter os libertado da dominação mental do Rei-Lich. Apesar de nem sempre serem malignos e possuírem um inimigo comum às demais facções, são vistos com medo pelos vivos e não são confiáveis, sendo que Sylvanas muitas vezes mente e engana para conseguir o que quer. Foram aceitos na Horda por necessidade e conveniência, já que ambos possuem o Flagelo (*Scourge*) como inimigo com comum.

Características de mortos-vivos. Um Abandonado recebe Imunidades, Visão no Escuro e Energia Negativa, porém mortos-vivos de Azeroth não recebem Devoção ou Dependência. Além disso, Abandonados podem ser afetados normalmente por magias que causam efeitos mentais (como Pânico e muitas da escola Elemental (Espírito), porém não são afetados por Controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos;

Vontade dos Abandonados. Após se libertarem do comando do Rei-Lich, os Abandonados não querem nunca mais serem controlados por nada. Um Abandonado recebe +2 em testes para resistir a magias da Escola Elemental – Espírito e efeitos de medo (como a magia Pânico);

Má Fama. Mesmo sendo aceitos na Horda, são tratados com desconfiança por todas as raças vivas.

Elfo de Sangue (Sin'dorei) (*Blood Elf*) (2 pontos):

A segunda grande raça a surgir no mundo, são originalmente uma variante dos elfos da noite, que marcados pela magia arcana tiveram diversos traços modificados, e se nomeavam Quel'Dorei, os "altos-elfos". Foram expulsos das terras dos elfos da noite após o primeiro confronto com a Legião Flamejante, que foi causado por causa do abuso da magia arcana. Assim, os altos-elfos são extremamente afeiçoados com a magia, possuindo uma capacidade de conjuração maior que as outras raças, sendo que todos sabem algumas magias simples, porém possuem uma mácula, chamada de "vício", que devem resistir todos os dias.

São um pouco mais magros que os humanos, e chegam em média a 1,80m. Possuem pele e cabelos claros, e olhos brilhantes. Chegam a viver alguns milênios, mas ainda muito menos que os elfos da noite. Estabeleceram um reino em Lor-

daeron, chamado de Quel'Thalas, onde usando um frasco da Fonte da Eternidade (*Well of Eternity)* original, criaram um catalisador arcano em um ponto de convergência de energias de ley, que chamaram de Fonte do Sol (*Sun Well*).

A maioria dos altos-elfos permaneceu em Lordaeron e sobreviveu ao cerco de Quel'Thalas e a destruição da Fonte do Sol. Tendo seu lar, suas famílias e seus aliados destruídos pelo Flagelo, tiveram que lutar para sobreviver em meio aos escombros. Reunidos por um príncipe sobrevivente, o mago Kael'Thas Perseguidor-do-Sol (*Sunstrider*), que os nomeou "Elfos de Sangue" (Sin'dorei em talassiano, o dialeto élfico dos altos-elfos) em honra às vítimas da guerra. Possuem acordos com os naga e com Illidan Fúria-da-Tempestade/ Stormrage (novamente como preferirem, as raças não-humanas tem costume de adaptar seus sobrenomes para o idioma comum), e procuram por novas fontes de poder e por vingança, usando até mesmo energia extraída de demônios para catalisar seu poder arcano.

A grande maioria dos Sin'dorei não é insana ou maligna; apenas combate fogo com fogo. Todos os elfos de sangue, mesmo os não-conjuradores, sofreram muito com a destruição da Fonte do Sol, e desejam retaliação aos mortos-vivos e aos demônios que causaram isso. Porém, alguns realmente enlouqueceram devido ao vício e a sede de vingança, tornando-se malignos. Pode-se dizer que os Sin'dorei são ainda mais viciados em magia que os altos-elfos normais, e mesmo após a recente restauração da Fonte do Sol eles estão para sempre maculados pela energia demoníaca.

Diferem dos altos-elfos normais (poucos ainda existem) pelo modo de se vestir e se portar – costumam se vestir de vermelho e negro em memória aos companheiros mortos, e alguns costumam a pintar runas e outras tatuagens misterio-

sas nos braços ou no rosto para celebrar algum feito ou apenas para parecerem ameaçadores, e outros usam cortes de cabelo que vão contra as normas da sociedade tradicional dos altos-elfos. Porém, sua característica mais marcante são seus olhos, sempre de cor verde brilhante, devido à energia extraída dos demônios. Essa mácula atingiu todos os Sin'dorei, mesmo os mais jovens, e pode fazer com que se tornem uma subespécie diferente dos altos-elfos.

Até pouco tempo, usavam os métodos aprendidos com os naga para extraírem seu precioso "catalisador" de energias arcanas de demônios, fazendo com que matassem ferozmente qualquer demônio quando viam apenas para extrair sua energia arcana, o que aumentou ainda mais a desconfiança das outras raças e facções. Essa ambição levou Kael'thas a compactuar com a Legião Flamejante *(Burning Legion)*, prometendo trazer o arqui-demônio Kil'Jaeden para Azeroth em troca de poder.

Transformado em um ser demoníaco pelos poderes da Legião, Kael e alguns Sin'dorei que se mantiveram fieis a ele capturaram uma feiticeira humana que guardava os poderes da Fonte do Sol para restaurar a Fonte e transformá-la em um portal, de onde Kil'Jaeden sairia. Porém, o ranger Lor'Themar reuniu os elfos de sangue que abandonaram Kael (a grande maioria) e, aliado a dois dragões azuis que protegiam a feiticeira, organizou um cerco durante o ritual de invocação. No final, foi necessário que a feiticeira se sacrificasse para que o portal fosse fechado, só que a Fonte do Sol foi restaurada e Kael foi morto por um grupo de aventureiros.

Atualmente, os elfos dw sangue estão sediados novamente em Quel'Thalas, cuja a capital Lua Prateada (*Silvermoon*) foi completamente restaurada, e estão reconstruindo todo o reino aos poucos, liderados por Lor'Themar. Apesar de manterem as vestes vermelhas e negras, abandonaram a aparência ameaçadora que buscavam antes e procuram recriar a sociedade élfica. Ainda restam alguns Sin'dorei que seguiam Kael, porém estes estão totalmente corrompidos, com poucos traços de herança élfica.

Habilidade +1. Elfos são mais ágeis e inteligentes que os humanos;

Visão Aguçada. Elfos têm olhos aguçados e podem ver no escuro com perfeição, mas não na escuridão total: deve existir uma iluminação mínima, por menor que seja;

Magia. Todo elfo de sangue recebe Magia Elemental sem pagar pontos;

Resistência à Magia. A Fonte do Sol garante aos elfos do sangue uma resistência natural contra efeitos mágicos;

Vício Arcano. Todas as manhãs os Sin'dorei devem tentar resistir ao vício da energia arcana. Assim que acordam, devem fazer um teste de Resistência. Em caso de falha, gastarão o dobro de PMs necessários para qualquer magia até o dia seguinte. Além disso, essa energia cria uma mácula, o que é sentida pelos taurinos e pelos e pelos elfos da noite. Os Sin'dorei sofrem os efeitos de Má Fama quando lidam com membros dessas raças.

Goblin (1 ponto):

Os goblins são seres pequenos e verdes, com grandes orelhas e narizes, braços longos e magros e dedos ágeis. Originalmente, eram escravos dos trolls da Ilha de Kezan, onde eram obrigados a minerar um minério mágico chamado Kaja'mite, que os trolls usavam em rituais vodu. O contato prolongado com o minério despertou uma inteligência superior nos goblins, o que permitiu que eles criassem em segredo artefatos de engenharia e alquimia, e em pouco tempo tomaram Kezan para si.

Com uma ganância e aptidão natural para o comércio, logo usaram suas capacidades de desenvolver tecnologias para lucrar, tanto que seus governantes são chamados de Príncipes do Comércio. Durante a Segunda Guerra, um desses burgueses vendeu os serviços da raça à Horda, porém com a derrota dos orcs e dos demônios eles se retiraram da facção e passaram a agir independentemente, fornecendo armas, veículos, produtos e outros serviços tanto para a Aliança quanto para a Horda.

Porém, após o recente Cataclismo, os goblins passaram a ter agressivos e não lucrativos encontros com a Aliança, prejudicando a neutralidade tão desejada pelos Príncipes do Comércio. Por causa disso, reconsideraram seus velhos acordos com os orcs e se juntaram novamente à Horda.

Ao contrário dos gnomos, os goblins são conhecidos por sua falta de bom senso e cuidado, sendo que muitos de seus experimentos terminam em explosão, e suas armas costumam ser violentas e explosivas, como minas terrestres e bazucas. Além disso, devido à sua ganância e lábia, ninguém realmente confia neles.

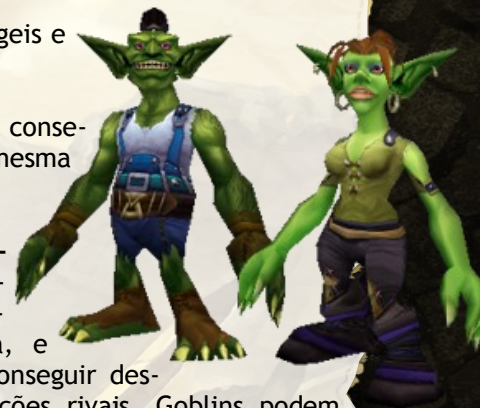
Habilidade +1. Goblins são ágeis e inteligentes;

Visão no Aguçada. Goblins conseguem ver no escuro da mesma forma que elfos;

Aptidão para Máquinas e Manipulação. Os goblins possuem uma inclinação natural para a engenharia, e sua língua ferina pode conseguir descontos mesmo entre facções rivais. Goblins podem comprar as perícias máquinas e manipulação por 1 ponto cada;

Genialidade. O contato prolongado com o minério Kaja'mite despertou uma inteligência superior em todos os goblins;

Má Fama. Devido à sua ganância, tendência a deslealdade e somado ao fato de que a maioria dos seus experimentos acabam em explosão, ninguém realmente confia nos goblins;

Modelo Especial. Devido à sua pequena estatura, goblins não podem usar roupas, armas ou equipamentos feitos para humanos.

Orc (1 ponto):

Os orcs não são originalmente de Azeroth, vieram de outro mundo, Draenor. Após a raça ter sido corrompida pela Legião Flamejante. Dominados pela influência demoníaca, abriram um portal dimensional para Azeroth e foram usados como soldados pela Legião, numa guerra que se estendeu por gerações. No auge da guerra, seu mundo natal, abalado pelas energias profanas, iria passar por um cataclismo que o faria transbordar no Caos Inferior (*Twisting Nether*), o plano natal da Legião. Com isso, os orcs, já livres da corrupção, atravessaram o portal para Azeroth e se instalaram próximos a terras humanas antes que seu mundo fosse destruído.

Sob a liderança do orc conhecido apenas como Servo (*Thrall*), os orcs retomaram suas tradições xamanistas e o culto aos elementos. O passado ainda não foi esquecido, e agora os orcs lutam para que nunca mais sejam usados novamente.

Sua cultura, embora pareça bárbara para as outras raças, possui muitos conceitos nobres, como a honra e valorização das habilidades de cada um. Possuem a tradição de receber um nome derivado de sua família no momento do nascimento, e outro baseado em uma característica marcante ou feito honroso ao atingirem a maioridade, gerando sobrenomes como Brado-do-Inferno, Martelo-da-Perdição, e muitos outros, e os orcs vem se aventurar como uma ótima forma de adquirir honra e habilidades de combate. Apesar de parecerem brutais na luta, possuem sua própria graça e estilo.

Possuem em média 2,10m de altura, com peles esverdeadas e cabelos escuros. Seus narizes são achatados, e uma de suas características mais marcantes são as presas salientes.

Após se instalarem em Kalimdor, fundaram o reino de Durotar, com a capital Ogrimmar como sede da Horda. Após o Cataclismo, Servo renunciou à posição de Chefe de Guerra para poder se juntar à uma comitiva que trabalhará para controlar as forças elementais que saíram do controle e agora ameaçam vazar pelo Redemoinho (*Maelstrom*). Com isso, Garrosh Brado-do-Inferno (*Hellscream*) foi escolhido como o novo Chefe de Guerra.

Força +1. Orcs são grandes e musculosos.

Visão Aguçada. Orcs têm olhos aguçados e podem ver no escuro com perfeição, mas não na escuridão total: deve existir uma iluminação mínima, por menor que seja.

Fúria em batalha. Durante uma luta, um orc pode canalizar sua fúria e tornar-se ainda mais temível. Gastando 2 PMs, um orc pode receber F+2 e R+1 (aumentando também seus PVs e PMs) durante um número de turnos igual a sua resistência (após o ajuste). Quando a fúria termina, o orc fica cansado (-1 em todas as suas características) por uma hora.

FA+1 com Machados. Essa é a arma tradicional de sua

raça. Isso significa que, para receber o bônus, você deve personalizar seu dano de Força como Corte.

Taurino (*Tauren*) (2 pontos):

Antes uma raça xenófoba de nômades selvagens, se aliaram aos orcs por vê-los como irmãos espírituais, pois ambos seguem o xamanismo, e se juntaram a Horda, se estabelecendo nas montanhas conhecidas como Penhasco do Trovão na região de Mulgore. São fortes e silenciosos, falando muito pouco, por acreditarem que atos falam mais que palavras.

Tem a aparência de enormes humanóides com cabeças bovinas, chegando a mais de 2,40m de altura. São extremamente fortes e possuem uma pelagem que varia entre o castanho, negro e branco, podendo haver alguns malhados. Usam roupas de couro e apreciam usar jóias nos chifres e nos narizes, além de adornos como braceletes e colares.

Sua tradição xamânica é um pouco diferente da seguida pelos orcs, pois os taurinos cultuam uma divindade que chamam de Mãe Terra, que representa a harmonia da natureza. De forma semelhante aos orcs, recebem dois nomes, um derivado de seu clã e outro marcando a maioridade, a partir de um feito ou de uma característica marcante.

Recentemente, um conflito abalou as boas relações dos taurinos com os orcs. Desaprovando as ações do novo chefe de guerra orc Garrosh, o antigo líder taurino Cairne Casco-de-Sangue (*Bloodhoof)* o desafiou para um duelo de honra. Garrosh usou uma arma envenenada, traindo a confiança de Cairne. Após sua morte, Cairne foi sucedido por seu filho Baine.

Força +2. Taurinos são grandes e fortes.

Testes de Resistência +1. Taurinos possuem uma ótima constituição física.

Aptidão para Sobrevivência. Para taurinos, essa perícia custa apenas 1 ponto.

Modelo Especial. Taurinos são grandes e desajeitados, por isso não podem usar roupas e equipamentos feitos para humanos.

Troll da Selva (*Jungle Troll*) (2 pontos):

Na 1ª e na 2ª Guerra, os trolls da floresta de Lordaeron já foram aliados dos orcs, porém se separaram da Horda no fim da 2ª Guerra. Recentemente, no caminho para Kalimdor, as tropas de Servo ajudaram os trolls das selvas da Tribo Lança Sombria (*Darkspear Tribe*), fazendo com que outros trolls desse tipo também seguissem a Horda.

Seres maliciosos e astutos, vivem em sociedades tribais com organização patriarcal. Cada tribo possui um chefe, geralmente o guerreiro mais forte ou o curandeiro (xamã) mais graduado, que é servido por outros guerreiros e curandeiros que seguem a tradição conhecida como vodu.

Medem mais de 1,80m e possuem peles cinzentas, com faces alongadas e narizes cumpridos. Seus dentes são grandes e afiados. São extremamente magros, nunca havendo casos de excesso de peso entre os trolls. Possuem uma capacidade extraordinária de recuperar ferimentos rapidamente.

Os trolls da selva se estabeleceram no Vilarejo Sen'jin, localizado nas Ilhas do Eco, próximas à costa de Durotar. São liderados por Vol'jin, e Servo tenta aos poucos torná-los mais civilizados.

Habilidade +1, Poder de Fogo +1. Trolls são rápidos e ágeis, e são especialistas em ataque à distância, principalmente usando lanças e machadinhas.

Visão Aguçada. Trolls têm olhos aguçados e podem ver no escuro com perfeição, mas não na escuridão total: deve existir uma iluminação mínima, por menor que seja.

Regeneração. Trolls recuperam 1 PV por hora, porém essa recuperação cessa caso cheguem a 0 PVs, não podendo regenerar membros amputados.

Monstruoso. Trolls possuem feições selvagens e inumanas.

Parte 2

Kits de Personagem

Bruxo (*Warlock*):

Exigências: Aliado (veja abaixo); Magia Negra; Má Fama.
Função: dominante.

A magia arcana é uma força sedutora e viciante, que pode corromper as pessoas aos poucos. Muitas vezes, na busca por cada vez mais poder arcano, alguns abandonam seus estudos normais e se voltam para as forças sombrias conhecidas como Magia Corrupta (*Fel Magic*) e para a magia destrutiva do Fogo.

Apesar de muitos bruxos serem servos da Legião Flamejante, por sorte a maioria deles se mantém fieis a Aliança ou a Horda, sem sucumbir completamente à corrupção. Os líderes de ambas as facções se sentem desconfortáveis com o fato de terem bruxos em suas tropas, porém são obrigados a reconhecer suas utilidades.

Os bruxos são especialistas em magias que causam dor e sofrimento, especialmente nas escolas Negra e Elemental – Fogo. Além disso, podem invocar servos demoníacos para cumprir suas vontades. A magia Criatura Mágica funciona diferente para um bruxo: ao invés de invocar um ser feito de energia mágica, invoca um demônio do Caos Inferior (*Twisting Nether*); ou seja, ao invés das criaturas invocadas serem consideradas Construtos, são consideradas Youkais, sendo normalmente afetados por poderes que funcionem contra esse tipo de criatura (como o Destruir Youkai dos paladinos).

Aliado (1 ponto): o aliado de um bruxo é um demônio menor invocado por ele para concluir seu treino. Podem ser usados como servos ou mesmo montarias. Ele não precisa necessariamente possuir a vantagem única Demônio, pois os demônios de WarCraft são ligeiramente diferente daqueles de outros mundos, porém essa decisão fica a cargo do mestre;

Energia Corrupta: o bruxo está afeiçoado com as energias perversas e caóticas que emanam do Caos Inferior. Por isso, é capaz de usar magias da escola Negra por metade do custo em PMs (arredondando para cima);

Especialista em Invocações: ninguém consegue usar magias de invocação tão bem quanto um bruxo. Você recebe as magias Criatura Mágica, Criatura Mágica Aprimorada e Criatura Mágica Suprema, e sempre gasta metade dos PMs necessários para essas magias. Caso adquiria alguma outra vantagem que reduza o custo de suas magias (como Energia Corrupta), você pagará metade do custo -1 PM, com o custo mínimo de 1 PM por efeito;

Magia do Fogo: o poder destrutivo das chamas é muito atraente para os bruxos. Você pode usar magias da escola Elemental – Fogo mesmo que não possua as vantagens necessárias. Caso adquira Magia Elemental, poderá usar essas magias

por metade do custo em PMs (arredondando para cima).

Caçador (*Hunter*):

Exigências: Inimigo, Sobrevivência.
Função: atacante.

Os caçadores são os rastreadores supremos de Azeroth. Especializados em combater em áreas selvagens, são muito requisitados por grupos que pretendem explorar áreas afastadas da civilização. Seu papel varia – enquanto alguns são batedores, outros são combatentes ou mesmo caçadores propriamente ditos.

Além de suas habilidades de sobrevivência e rastreio, os caçadores também são famosos por sua perícia no ataque à distância. Seja com o arco, a besta ou mesmo o rifle, normalmente buscam abater sua presa de longe, fazendo uso de táticas furtivas. Outra de suas características é o Aspecto da Natureza, que permite invocar forças naturais para melhorar sua performance em combate.

Caçadores estão presentes em todas as raças, sendo muito tradicionais entre as raças élficas, os taurinos e os anões. Seu trabalho é sempre muito valorizado tanto pela Aliança quanto pela Horda, existindo grupos e ordens de indivíduos pertencentes a essa classe em ambos os exércitos.

Aspecto da Natureza: você entrou em comunhão com a natureza, recebendo bênçãos de seus espíritos e totens selvagens. Você pode conjurar Aumento de Dano e Proteção Mágica mesmo sem possuir as vantagens necessárias. Caso adquira vantagens mágicas, poderá usar essas magias por metade do custo em PMs.

Chuva de Disparos: os caçadores são especialistas em combate à distância, sendo conhecidos como os melhores arqueiros e atiradores de Azeroth. Se o caçador tiver a vantagem Tiro Múltiplo, seu custo em PMs cai pela metade (arredondado para cima). Portanto, cada dois ataques (incluindo o primeiro) custam 1PM.

Companheiro Animal: muitos caçadores possuem animais que os auxiliam. Caçadores começam com um Aliado que deve obrigatoriamente ter as seguintes vantagens e desvantagens: Sentidos Especiais (Audição, Visão e Faro Aguçados), Inculto, Modelo Especial.

Rastreador Supremo: nada escapa aos olhos de um caçador. Você é considerado sempre sob efeito de Farejar Tesouros, e pode conjurar Sentidos Especiais mesmo sem possuir as vantagens necessárias. Caso adquira vantagens mágicas, poderá usar essa magia por metade do custo em PMs.

Cavaleiro da Morte *(Death Knight)*:

Exigências: F1; Morto-Vivo (qualquer); Aliado (veja abaixo); Parceiro; Patrono (Cavaleiros da Lâmina de Ébano), Cavalgar.
Função: tanque.

Durante os eventos da Terceira Guerra, os Cavaleiros da Morte foram os comandantes do Rei Lich. Surgindo principalmente de paladinos assassinados e guerreiros corrompidos pelo poder do Flagelo (*Scourge*), eles lideraram ataques contra todas as raças de Azeroth e espalharam destruição por onde passavam.

Porém, durante um ataque recente contra a Capela da Esperança da Luz (*Light's Hope Chapel*), algo aconteceu, e os Cavaleiros da Morte começaram a se libertar do controle mental imposto pelo Rei Lich. Aqueles presentes nesse ataque formaram a ordem dos Cavaleiros da Lâmina de Ébano *(Ebony Blade Knights*), acolhendo outros Cavaleiros que também se libertaram e voltando a lutar ao lado de suas antigas facções.

Devido às suas ações passadas, todo Cavaleiro da Morte sofre um forte preconceito onde quer que vá, mesmo entre raças como os Abandonados (*Forsaken*). Ser um Cavaleiro da Lâmina de Ébano é lutar diariamente para ser aceito de novo em sua velha facção, às vezes sem nunca obter sucesso.

Aliado (1 ponto): seu aliado deve ser uma montaria com as seguintes vantagens e desvantagens: Morto-Vivo, Parceiro, Inculto, Modelo Especial.

Combate Montado: quando unidos (conforme a vantagem Parceiro), você e sua montaria adquirem os traços da vantagem única Centauro: F+1, H+1 (apenas para corrida, fuga e perseguição), Combate Táurico e Modelo Especial.

Lâmina Rúnica: todo Cavaleiro da Morte carrega uma espada mágica forjada unicamente para ele, concebida pelo próprio Rei Lich. Esta arma evolui com seu dono: sempre que ele ganha 2 Pontos de Experiência, recebe também 1 PE extra que pode ser usado apenas para melhorar sua espada.

Magia Necromântica: alguns Cavaleiros da Morte conseguem usar necromancia tão bem quanto magos. Você pode usar as magias Criação de Mortos-Vivos, Controle de Mortos-Vivos e Cura para os Mortos, mesmo sem as vantagens necessárias.

Caso adquira Magia Negra, poderá usar essas magias por metade do custo em PMs.

Toque da Morte: você consegue canalizar energia negativa pelo toque. Funciona como Cura Mágica, porém invertido; caso usado em um morto-vivo irá curar seus ferimentos, e contra um vivo irá causar dano.

Clérigo (*Priest*):

Exigências: Clericato; Código de Honra (dos Heróis ou da Redenção); proibido para orcs.
Função: baluarte.

Os clérigos são aqueles que servem a algum tipo de ordem espiritual que pode gira em torno de filosofias morais, divindades ou ídolos. Eles extraem seus poderes das forças da Luz ou das Sombras, invocando-as para curar, proteger ou ferir.

Entre a maior parte das raças, os clérigos seguem a filosofia conhecida como Luz Sagrada *(Holy Light)*, um culto ao bem baseado em princípios como respeito, persistência e compaixão. Os Abandonados seguem uma visão deturpada dessa filosofia, que batizaram de Culto da Sombra Esquecida *(Cult of Forgotten Shadow)*, ensinando versões adaptadas às suas condições das virtudes da Luz Sagrada, e extraindo seus poderes da energia negativa.

Os trolls possuem uma tradição chamada de vodu, seguindo os espíritos conhecidos como Loa. Os elfos da noite parecem ser os únicos seres de Azeroth que idolatram uma divindade, a deusa da lua Elune.

Energia negativa: versão invertida de energia positiva (veja a seguir) — o poder causa dano a criaturas vivas e cura mortos-vivos;

Energia positiva: como uma ação, o clérigo pode gastar Pontos de Magia para emanar uma onda de energia branca que cura todas as criaturas vivas e causa dano a todos os mortos-vivos a até 10m. O custo é 3 PMs para cada 1d de cura (ou dano). Esse poder não distingue aliados de inimigos;

Expulsar youkai: você pode gastar 1 Ponto de Magia para lançar a magia Pânico contra qualquer número de youkai dentro de alcance longo (50m).

Foco em Cura: os clérigos possuem um treino superior em magias de cura. Você pode usar Cura Mágica e Cura Mágica Superior; ou Cura para os Mortos e Cura para os Mortos Superior, caso seja um Abandonado, mesmo sem possuir qualquer vantagem mágica, pelo custo normal em PMs. Caso adquira Magia, poderá utilizá-las por metade do custo em PMs.

Druida *(Druid)*:

Exigências: Clericato; Código de Honra (veja abaixo); Animais; apenas elfos da noite, tauri-

nos, trolls e Worgens.
Função: atacante.

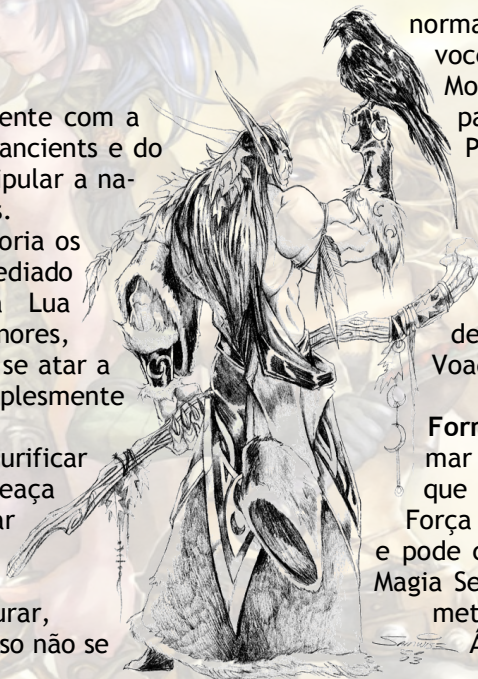
Os druidas são aqueles ligados diretamente com a natureza viva, seguindo os ensinamentos dos ancients e do semi-deus Cenarius. Eles são capazes de manipular a natureza a sua volta e de assumir formas animais.

Independente da facção seguida, a maioria os druidas se reúnem no Círculo de Cenarius, sediado na floresta mágica chamada Clareira da Lua (*Moonglade*). Existem outras organizações menores, porém a maior parte dos druidas prefere não se atar a organizações e totens, se denominando simplesmente como Druidas Selvagens (*Druid of the Wild*).

Atualmente, os druidas se dedicam a purificar o mundo e a combater qualquer ameaça (principalmente sobrenatural) que possa afetar a natureza. A derrota do arquidemônio Arquimonde na Terceira Guerra gerou uma cicatriz na natureza que irá demorar muito para se curar, e os druidas estão dispostos a tudo para que isso não se repita.

Código de Honra (dos Druidas): proteger a natureza de qualquer ameaça e curar toda a mácula deixada pela Legião Flamejante e pelo Flagelo.

Amigo da Natureza: os druidas estão afeiçoados com terrenos naturais e os seres que neles habitam. Você recebe um bônus de +2 em testes de Animais e Sobrevivência.

Forma Selvagem: você pode se transformar em um animal, normalmente um tigre ou urso atroz. Nessa forma, você recebe Força e Armadura +1, Faro Aguçado, Modelo Especial e não pode usar magias. Mudar para a Forma Selvagem exige um movimento e 2 PMs.

Forma Selvagem Voadora: você pode se transformar em um animal voador, normalmente um corvo. Nessa forma, você recebe Força -2, Habilidade +1, Vôo, Modelo Especial e não pode usar magias. Mudar para a Forma Selvagem Voadora exige um movimento e 2 PMs.

Forma de Árvore da Vida: você pode se transformar em uma árvore da vida, um tipo de ancient que protege as florestas. Nessa forma, você recebe Força +1, Armadura +2, Vulnerabilidade (Calor/Fogo) e pode conjurar apenas magias de Cura. Caso adquira Magia Selvagem, você poderá usar magias de cura por metade do custo em PMs. Mudar para a Forma de Árvore da Vida exige um movimento e 2 PMs.

Magia Selvagem: seus rugidos e rosnados são como preces, que a natureza atende. Você pode usar magia enquanto sua Forma Selvagem está ativada.

Paladino

Exigências: Inimigo (Youkai), Paladino; Código de Honra (veja abaixo); apenas humanos, anões, draeneis, e elfos do Sangue.
Função: baluarte ou tanque.

Os Paladinos são os guerreiros da Ordem da Luz Sagrada, principal igreja de Azeroth. Eles não combatem o “mal” em um sentido geral, mas sim defendem Azeroth de qualquer tipo de ameaça, principalmente dos mortos-vivos ou da Legião Flamejante.

No passado, os paladinos da Aliança pertenciam a Ordem da Mão de Prata, sendo composta por humanos, anões e altos-elfos; porém, essa ordem foi desmantelada durante a invasão do Flagelo. Os membros restantes tentaram se reerguer, mas acabaram se unindo a um novo grupo, o Amanhecer Prateado. Seguem um rígido código de conduta baseado nos preceitos da Luz Sagrada e são bem vistos por toda a Aliança.

Entre os Sin’dorei, os paladinos são chamados de Cavaleiros do Sangue. Essa ordem extrai seus poderes dos seres extraplanares da luz conhecidos como N’aaru, submetendo a Luz a sua própria vontade. Antes esses poderes eram extraídos a força, porém recentemente os N’aaru reconheceram que os elfos de sangue podem buscar a redenção e passaram a ceder seus poderes voluntariamente, o que faz muitos pensar que agora eles estão legitimamente usando a força da Luz.

Código de Honra (dos paladinos) (-1 ponto): sempre proteger Azeroth de toda e qualquer ameaça anti-natural, principalmente demoníaca ou mortos-vivos.

Clérigos e Paladinos taurinos?

A nova expansão *Cataclysm* anunciou que agora as classes *Priest* e *Paladin* estariam disponíveis aos taurinos, através de uma ordem que idolatra o Sol para extrair o poder da Luz. Como mais detalhes sobre essa ordem ainda não estão disponíveis, não os inclui nas descrições do kit, fica a cargo do mestre liberá-los para taurinos PJs ou não.

Armadura Completa: seu corpo é protegido por uma armadura completa. Quando você sofre um acerto crítico, pode fazer um teste de Armadura. Se for bem-sucedido, o crítico é anulado, e você sofre apenas dano normal.

Aura da Coragem: a atitude positiva do paladino diante de inimigos poderosos inspira todos a sua volta. O paladino torna-se imune ao medo (mágico ou não) e todos os aliados em um raio de 3m do paladino recebem um bônus de +2 em testes contra efeitos de medo. Esse bônus persiste se o paladino estiver inconsciente, mas não se ele estiver morto.

Destruir Youkai: uma vez por combate, gastando 5 PMs, o paladino pode concentrar seu poder para fazer um ataque fulminante contra demônios e mortos-vivos. Esse ataque é considerado um acerto crítico automático. Se por acidente for usado contra alguém que não seja um Youkai, será rolado um ataque normal, porém os PMs serão gastos do mesmo jeito.

Expulsar Youkai: o paladino pode gastar 1 Ponto de Magia para lançar a magia Pânico contra qualquer número de youkai dentro do alcance (longo).

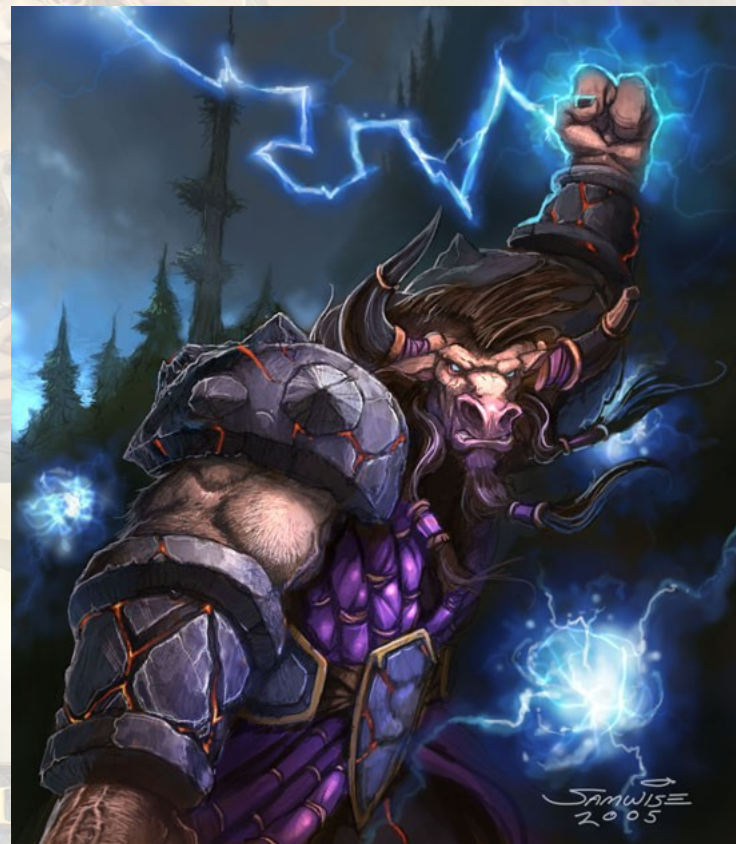
Xamã:

Exigências: Clericato, Magia Elemental; apenas draeneis, orcs, taurinos e trolls.
Função: atacante.

Os xamãs são guias espirituais que se afeiçoam com as forças naturais. Ele extrai seu poder dos elementos e dos espíritos ligados a ele. A tradição xamanista existe desde quando os espíritos da natureza e os elementais foram descobertos, sendo cultuados pelos orcs em Draenor e pelos taurinos e trolls em Azeroth desde antes da Legião aparecer. Apesar dos orcs terem perdido essa tradição devido à influência demoníaca, alguns poucos indivíduos a mantiveram e, graças ao chefe-de-guerra Servo, ela foi retomada.

Apesar de todos os xamãs possuírem o mesmo treinamento, a tradição pode variar em cada raça – os orcs cultuam os espíritos naturais, enquanto os taurinos cultuam o que chamam de Mãe Terra e os trolls os espíritos Loa. Esses espíritos não são o mesmo que os elementais, apesar dos xamãs serem afeiçoados com esses seres e muitas vezes submetê-los a sua vontade.

Após o Cataclismo, as forças elementais de Azeroth foram totalmente bagunçadas, levando os espíritos do Plano Elemental a despejarem sua fúria no plano material, e ainda existe a ameaça do plano material transbordar no Elemental. Com isso, os xamãs estão tendo mais trabalho do que nunca pelo mundo todo, para estabilizar e restaurar as energias elementais e planares.

Aliado Elemental: um elemental reconheceu seu poder, e passou a acompanhá-lo. Você recebe um elemental (considerado como Youkai) com Invulnerabilidade ao elemento escolhido e Vulnerabilidade ao elemento oposto. Além dis-

Guerreiro, Ladino, Mago:

As classes *Warrior* (Guerreiro), *Rogue* (Ladino) e *Mage* (Mago) são perfeitamente emuladas pelos kits equivalentes do Manual do Aventureiro Alpha.

so, ele está continuamente sob o efeito da magia Corpo Elemental.

Senso da Natureza: sua afeição com os elementos o deixa mais atento em ambientes selvagens. Você recebe +2 em testes de Sobrevivência.

Totens: o xamã aprende a conjurar as energias elementais através de totens, que são invocados e criam um efeito em uma área com 3m de raio centrada no totem. O totem permanece por uma rodada por cada PM gasto, com um máximo igual a Habilidade do xamã. Caso o totem seja atacado, seus efeitos são dissipados. O totem promove um dos efeitos à seguir na área de efeito, à sua escolha:

Totem da Cura (Água): cura 1d PVs de todos os aliados na área afetada, além de causar dano à mortos-vivos.

Totem da Velocidade dos Ventos (Ar): todos os aliados na área afetada podem, uma vez enquanto o efeito durar, transformar seu movimento em uma ação.

Totem de Prender a Terra (Terra): todos os inimigos na área afetada ficam mais lentos, só podendo fazer uma ação ou um movimento por turno. Indivíduos que possuam Aceleração podem se mover normalmente, mas não podem usar os benefícios da vantagem.

Totem da Rajada de Fogo (Fogo): ataca um inimigo aleatório na área afetada com FA=3d.

Salve Azeroth!

O mundo de Azeroth está sempre em conflito, seja enfrentando ameaças ao próprio mundo como mortos-vivos e demônios, ou com guerras entre suas raças e facções. O mais famoso MMORPG chega agora ao 3D&T!!

Com todas as regras necessárias para jogar uma campanha de *WarCraft*, esse netbook inclui:

.11 Vantagens Únicas baseadas nas raças disponíveis para jogadores do MMO

.7 novos Kits característicos de Azeroth, baseado nas classes de *World of Warcraft*

E não deixe de acompanhar o site Defensores de Tóquio! Acesse: www.defensoresdetoquio.com e acompanhe mais noticias e materiais sobre Warcraft, animes em geral, Novo Aeon, e muito, muito mais!

Avante!

Atenção: para jogar este livro, você precisará do manual 3D&T Alpha e do Manual do Aventureiro Alpha